

# КНЯЗЬ

Легенды Лесной страны





... Давным-давно, когда на Земле господствовали Титаны, одним из самых могущественных кланов считался Северный. Клан обладал множеством грозных магических предметов, а самым страшным из них был браслет Владыка. Этот древний браслет, доставшийся Титанам еще от Прародителей, давал его обладателю полный контроль над сознанием смертных. Титаны давали таким предметам собственные имена, так как каждый из них обладал собственной индивидуальностью и мог формировать сознание своего хозяина. Так образом, если владелец предмета не был человеком сильной воли, он мог превратиться из хозяина предмета в его раба. В период своего заката, в надежде на будущее возрождение клана, Титаны спрятали браслет на болотах, возле которых впоследствии поселилось одно из племен смертных — Славяне. Там же, на болоте, Титаны оставили и одного из своих Драконов, чтобы он охранял этот грозный предмет. Хранителем браслета Титаны назначили Ара, который был наполовину смертным, наполовину титаном. Они оставили Ару амулет, который давал контроль над Драконом. Много тысяч лет спустя вечные враги Северного клана Желтые Собаки Пустыни, посланники сил хаоса и разрушения, окружили отряд Ара в песках у Великих Пирамид. Завязалась смертельная схватка. Силы врагов значительно превосходили отряд Ара, который состоял из одних только смертных. Через три часа кровопролитного сражения на раскаленном песке под палящим солнцем, когда из многочисленного отряда осталось в живых всего десяток воинов, Ар понял, что шансов уцелеть нет. Чтобы Амулет Дракона не достался врагам, Ар разделил его на три части и послал их с верными ястребами трем старым друзьям и соратникам. Первого ястреба Ар послал к своему самому верному другу — византийцу Михаилу. Второго ястреба он отправил в Скандинавию викингу Сигурду. А третью часть ястреб унес славянскому герою Всеславу. Получив часть амулета, Михаил сразу почуял недоброе. Он понял, что с Аром случилось что-то непоправимое и что судьба Владыки теперь зависит только от него. Он, отложив все дела, спешно отправился в земли Славян. Вторая часть амулета, как и положено, попала в руки Сигурда. Но природное добродушие и болтливость сослужили старому воину плохую службу. В один из вечеров викингов Харальд напоил Сигурда и выведал у него секрет амулета. Воспользовавшись покровом ночи, Харальд подло убил Сигурда и забрал вторую часть амулета. На следующее утро после убийства Харальд присоединился к воинам, которые отправлялись в великий поход на Славян. Под именем Харальда скрывался Драгомир — один из воинов враждебного клана. Третьего ястреба на пути к лагерю Всеслава сбила стрела Одинокого Волка, который уже давно обосновался в лесу у болот, поджидая того, кто придет за браслетом. Волк был представителем одного из небольших славянских кланов и с помощью браслета он рассчитывал возродить свой клан и основать мощное государство на славянской земле. Через два месяца пути трех героев пересеклись...

**(Из Летописи Времен)**



Перед смертью Ар разломил Амулет Дракона, думая, что тем самым обезопасит его. Однако, ему было невдомек, что этот могущественный предмет не только позволяет контролировать злого дракона, охраняющего Браслет Власти, но и влияет на судьбы простых животных, людей-смертных и даже бессмертных героев... Амулет является «Разделителем», не позволяет существам из потустороннего мира и прочей нечисти проникать в наш мир и, наоборот, не дает возможности смертным путешествовать за пределы реальности. Не зная этого, Ар косвенно помог силам хаоса, снял замок с двери, которая сдерживала ужасных тварей, обитавших в таких местах, что простое упоминание о них может погубить душу человека.

Сначала по одиночке, затем небольшими группами кошмарные твари хлынули на благодатную землю, из могил восстали мертвецы... Нормальная жизнь остановилась — птицы, звери, рыбы и прочая живность была сожрана, леса и поля заволокли невиданные доселе твари, которые превратили путешествия между соседними поселениями из приятной прогулки в смертельно опасное занятие. Вдобавок к этому начались повальные эпидемии и неурожай. Мир стремительно катился в тартарары...

У бессмертных героев также появился новый стимул. Теперь они желали завладеть амулетом не только для того, чтобы получить неограниченную власть над миром: в одно прекрасное утро они проснулись и обнаружили, что потеряли свои сверхъестественные способности. Над ними вновь замаячил бледный лик смерти...



НАЧАЛО

# Установка ИГРЫ Системные требования

Windows 95/98  
DirectX 6.0  
DirectShow 6.0  
Intel Indeo 5.06  
Pentium 166 MHz  
32Mb RAM (рекомендуется 64Mb)  
HDD 150 Mb  
8x CD-ROM (рекомендуется 16x)  
Мышь  
DirectX совместимая звуковая карта  
(16 bit, 44 kHz, стерео)



Установка игры  
Установка Intel® Indeo® 5.06  
Установка Microsoft® DirectX® 6.0  
Установка Microsoft® DirectX® Media 6.0

WWW  
Авторы  
Демо  
Информация

КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ



## Установка

Вставьте диск с игрой в CD-ROM-дисковод. Если в настройках Вашего компьютера включена функция автоматического распознавания диска (Auto insert notification), вы увидите окно меню автозапуска. Если эта функция отключена, запустите с диска программу **konung.exe**.

Пункт меню Установка игры запустит процедуру установки «Князя» на Ваш компьютер.

Воспользуйтесь пунктами меню

*Установка Intel Indeo(r) 5.06*

*Установка Microsoft(r) DirectX(r) 6.0*

*Установка Microsoft(r) DirectX(r) Media 6.0*

для установки на Ваш компьютер компонентов, необходимых для корректной работы игры.

Советуем также прочесть последнюю информацию по игре, файл с которой можно вызвать, выбрав пункт меню Информация.

## Запуск игры

После установки игру можно запустить, кликнув на пункте «Игра» в меню автозапуска либо запустив программу через стартовое меню (клавиша «Пуск»).



# ИГРА



# Главное меню



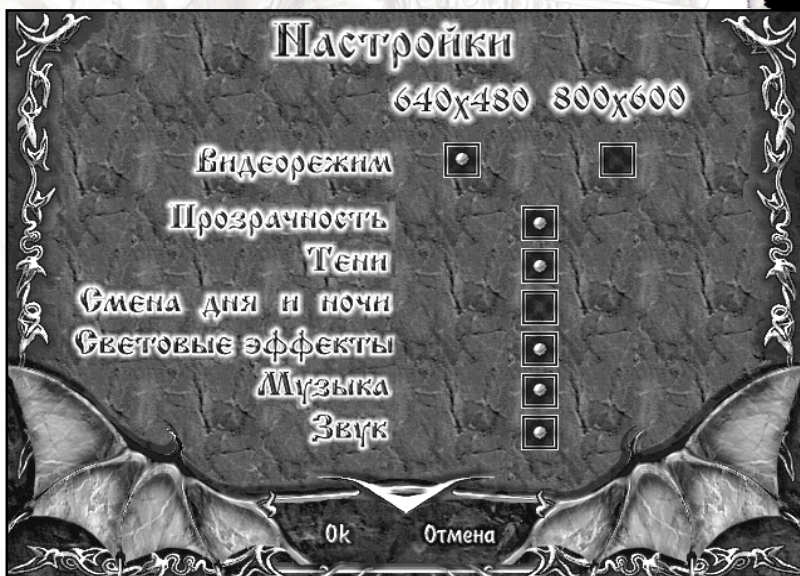
## Загрузить игру

Если у вас есть сохраненные ранее игры, вы сможете загрузить их, выбрав из соответствующего списка. При этом вы увидите дату и время, когда была произведена операция сохранения.

## Новая игра

Новая игра начинается с выбора героя и генерации его характеристик.





## Установки

Данное меню позволит вам сменить видео режим (с 640x480 на 800x600 и обратно), а также включить или выключить следующие настроечные параметры:

- прозрачность
- тени
- смена дня и ночи
- световые эффекты
- музыка
- звук

## Вернуться в игру

Если вы вышли в главное меню из игры, нажав клавишу Esc, то, кликнув на этом пункте, вы продолжите игру.



## Сохранить игру

Вы можете сохранить игру в любом из незанятых слотов, при этом будет сформирована краткая памятка о местоположении главного героя, а также указаны дата и время сохранения. При записи в уже занятый слот, информация о предыдущем сохранении будет утеряна.

# Генерация персонажа



## Выбор персонажа

В соответствии с предысторией вы можете сыграть роль одного из трех персонажей, отправившихся на поиски амулета. Выбор их характеристик, профессий и навыков остается за вами. В «Князе» нет формального разделения по уровням сложности, однако у каждого героя свой путь. Одному придется чаще сражаться, другой сможет решить большую часть проблем при помощи смекалки и дипломатии. Легче всего играть за викинга Драгомира, сложнее всего — за византийца Михаила. Волк отвечает «среднему» уровню сложности. Драгомиру доступны все квесты, плюс к этому решение неко-

# ГЕНЕРАЦИЯ ПЕРСОНАЖА

торых заданий существенно облегчено. Волку также доступны все квесты, однако, выполнить часть из них значительно сложнее, чем в случае Драгомира. Михаилу предстоит решать большую часть проблем, возникающих по мере развития сюжета, силой оружия, так как в Лесной стране византийцев не очень жалуют.



**Драгомир** — герой Северного клана, сильнейшего во времена Титанов. Минули столетия, и слава древних Богов стерлась из памяти Драгомира. Все это время он собирал вокруг себя лучших воинов земли, готовясь к решающей битве за главенство в клане. Опасаясь вновь стать смертным, Драгомир прибыл в Лесную страну на поиски амулета Дракона.

**Михаил** — старый друг Всеслава и верный товарищ по оружию. Оставив военные походы, Михаил занялся изучением наук. Но, поняв, что судьба мира Титанов зависит от исхода решающей битвы за амулет Дракона, прибыл в Лесную страну, забыв про учебу.



**Волк** — последний из клана Охотников. Со времен Титанов Волк славился искусством стрельбы из лука. Волк живет в Лесной стране и мечтает возродить свой клан. Слава о нем далеко разнеслась по округе, и многие могли бы пойти за ним, поэтому Волк полон решимости вступить в бой за амулет Дракона, даже если воевать придется с берсеркерами Драгомира.

## Характеристики персонажа

**Харизма.** Первостепенная характеристика для вождя. От величины этого параметра зависит количество воинов, которое герой сможет собрать под своим началом. Для остальных классов играет меньшую роль.

**Сила.** Основная характеристика для воина. От силы персонажа зависит показатель «удара», определяющий степень повреждения, наносимую при атаке.

**Ловкость.** Важнейшая характеристика для охотника. От ловкости зависит, сможет ли персонаж увернуться от острия вражеского меча или стрелы. Меткость стрельбы из лука также определяется показателем «ловкости».

**Выносливость.** Первостепенная характеристика для купца. Чем выносливее персонаж, тем больше вражеских ударов он выдержит. Кроме этого выносливый персонаж может нести больше поклажи, надевать лучшие латы и драться самым тяжелым оружием. Данный параметр имеет важное значение для всех классов.

В окошке «Параметры» располагаются стартовые значения базовых характеристик, зависящие от класса персонажа. Нажатием на соответствующие стрелочки можно варьировать значения за счет уменьшения одних и увеличения других. Стоимость повышения характеристик зависит от класса персонажа и текущей величины изменяемого параметра.

В процессе игры вы будете получать очки опыта (за убийство монстров и за успешное выполнение квестов), предназначенные для повышения базовых характеристик. Получение нового уровня происходит при достижении определенных значений параметров, при этом у каждого класса есть приоритетная характеристика (у **воина** — сила, у **охотника** — ловкость, у **купца** — выносливость, у **вождя** — харизма). Ниже приведены таблицы, показывающие прогрессию основных характеристик для каждого класса.

**Все три героя могут быть представителями любого из перечисленных классов:**



## ВОЖДЬ

Главное достоинство вождя — сила его убеждающего слова. Он не столь впечатляющ в ближнем бою, однако, может собрать самую большую дружину, переводя тем самым количество в качество.

Уровень	Харизма	Сила	Ловкость	Выносливость
1	10-19	3-7	3-7	3-7
2	16-26	5-10	5-10	5-10
3	22-34	8-14	8-14	8-14
4	30-43	12-18	12-18	12-18
5	38-53	16-22	16-22	16-22
6	48-63	20-26	20-26	20-26
7	58-74	24-30	24-30	24-30
8	68-80	28-32	28-32	28-32
9	77-90	31-35	31-35	31-35
10	85-95	34-37	34-37	34-37
11	92-97	36-39	36-39	36-39
12	96-100	38-41	38-41	38-41
13	98-105	40-42	40-42	40-42





## ВОИН

В основном полагается на силу своего удара, и ему нет равных в ближнем бою. Неплохо стреляет из лука, но ему не под силу собрать большую дружину.

Уровень	Харизма	Сила	Ловкость	Выносливость
1	3-7	10-19	3-7	3-7
2	5-10	16-26	5-10	5-10
3	8-14	22-34	8-14	8-14
4	12-18	30-43	12-18	12-18
5	16-22	38-53	16-22	16-22
6	20-26	48-63	20-26	20-26
7	24-30	58-74	24-30	24-30
8	28-32	68-80	28-32	28-32
9	31-35	77-90	31-35	31-35
10	34-37	85-95	34-37	34-37
11	36-39	92-97	36-39	36-39
12	38-41	96-100	38-41	38-41
13	40-42	98-105	40-42	40-42



## ОХОТНИК

Охотник Лесной страны прекрасно владеет луком. Он не может нанести такой же сильный удар, как воин, но его атаки точнее, и он лучше уворачивается от вражеских атак.

Уровень	Харизма	Сила	Ловкость	Выносливость
1	3-7	3-7	10-19	3-7
2	5-10	5-10	16-26	5-10
3	8-14	8-14	22-34	8-14
4	12-18	12-18	30-43	12-18
5	16-22	16-22	38-53	16-22
6	20-26	20-26	48-63	20-26
7	24-30	24-30	58-74	24-30
8	28-32	28-32	68-80	28-32
9	31-35	31-35	77-90	31-35
10	34-37	34-37	85-95	34-37
11	36-39	36-39	92-97	36-39
12	38-41	38-41	96-100	38-41
13	40-42	40-42	98-105	40-42



## Купец

Не так ловок, как охотник и не столь силен, как воин, но очень вынослив. Купец способен выдержать сильнейшие удары вражеского меча и не имеет себе равных по тяжести поклажи, которую может носить с собой.

Уровень	Харизма	Сила	Ловкость	Выносливость
1	3-7	3-7	3-7	10-19
2	5-10	5-10	5-10	16-26
3	8-14	8-14	8-14	22-34
4	12-18	12-18	12-18	30-43
5	16-22	16-22	16-22	38-53
6	20-26	20-26	20-26	48-63
7	24-30	24-30	24-30	58-74
8	28-32	28-32	28-32	68-80
9	31-35	31-35	31-35	77-90
10	34-37	34-37	34-37	85-95
11	36-39	36-39	36-39	92-97
12	38-41	38-41	38-41	96-100
13	40-42	40-42	40-42	98-105



Как видно из таблиц, тринадцатый уровень является максимальным, но эти ограничения не случайны, и введены для того, чтобы в будущем вы смогли «перенести» главного персонажа в продолжение «Князя».

Кроме этого имеются также два вычисляемых параметра, отражающие соответственно максимальное число дружинников в отряде (для текущего значения харизмы) и суммарный вес предметов, которые главный герой может поднять и носить.

## Навыки

После генерации базовых характеристик вам следует определиться, в чем же будет специализироваться ваш персонаж и поставить «галочки» напротив соответствующих пунктов. Отмеченные умения будут иметь ненулевые значения, остальные вам придется разучивать в процессе игры.

### Фехтование

Этот навык отвечает за владение мечом или топором. Повышается автоматически во время сражений.

### Меткость

Лук в руках мастера — грозное оружие, зачем рисковать и подставляться под удары, если можно атаковать издали? Кроме этого лук идеально подходит для стрельбы зажигательными боеприпасами. Повышается автоматически во время сражений.

### Идентификация

Распознать скрытые возможности волшебных вещей, оставшихся от эпохи Титанов, далеко не так просто, как кажется. Чем выше данная характеристика, тем больше вероятность идентификации магического предмета.



## Торговля

Уметь торговаться не постыдно даже самым отважным воинам. Купить дешево дорогой меч, собрать большую дань с деревни — важные слагаемые успеха в нелегкой борьбе за обладание амулетом Дракона. Цена товаров в лавке зависит от соотношения значений навыка «торговля» покупателя и продавца.

## Знахарство

Странствующий по лесам и пещерам герой должен сам лечить свои раны. Труден и долг может быть путь к ближайшему знахарю. А умение приготовить лечебную или отравляющую смесь самостоятельно поможет не только сэкономить и время и деньги, но и спасти чью-нибудь жизнь.

В процессе игры ваш герой будет постепенно повышать уровень мастерства в тех или иных навыках за счет их использования. Развитие персонажа идет по принципу «пользуйся и обучайся», то есть чем чаще вы будете стрелять из лука, тем точнее стрелы начнут ложиться в цель. Чем чаще вы будете смешивать различные смеси, тем выше будет их концентрация. Умения имеют разные пороговые значения, а именно: торговля и идентификация могут расти до 100, знахарство — до 500, а фехтование и меткость можно развивать практически до бесконечности.

Умения «кузнечное дело» и «плотницкое дело» в меньшей степени влияют на развитие главного героя, однако, для многих персонажей игры (кузнецов и плотников), в том числе и для ваших дружинников, они могут иметь первостепенное значение.



# Игровые экраны

## Основной экран

Основной экран можно разделить на следующие части: боевой экран, где и разворачивается действие игры, панель управления, на которую вынесены пиктограммы основных команд и портреты вашего героя и его дружинников, информационная строка, на которой появляются различные поясняющие надписи, и диалоговая панель. Подробнее о каждой части основного экрана в соответствующих разделах.





## Боевой экран

Непосредственно в боевом экране развивается действие игры, там вы можете наблюдать окружающую местность, строения, дороги персонажей, монстров. На нем происходят все перемещения, сражения, а также любые другие действия персонажей. На боевом экране показывается участок местности, находящейся в радиусе видимости главного героя. Скроллинг возможен лишь в пределах одного экрана, то есть камера жестко привязана к главному герою. Игрок видит то, что видит его герой, и не может магическим образом отдавать приказы бойцам, находящимся в ста метрах от него.

## Управление

Любой персонаж может находиться в двух режимах: в боевом и не боевом. В боевом режиме персонаж достает оружие и атакует любую цель по правому шелчку мыши. В не боевом режиме оружие убирается в ножны, а персонаж может инициировать диалог по правому шелчку мыши.

Важным элементом управления является курсор, принимающий различные формы в зависимости от объектов, на которые он указывает.

**Можно выделить следующие типы курсора:**



*Появляется при указании на участок местности, по которой возможно передвижение.*



*Появляется при наведении на непроходимый участок местности.*



*Появляется в боевом режиме при наведении на персонажа или монстра.*



*Появляется при указании на любой предмет, лежащий на земле (мешок с сокровищами, оружие, украшение, артефакт).*



*Появляется в не боевом режиме при наведении на персонаж.*





Список управляющих команд приведен ниже:


**Выход в главное меню** 

**Карта** 



**Дневник** 


**Панель персонажа** 



**Рюкзак** ~ или шелчок  левой клавишей мышки на портрете персонажа 

**Использование предметов** Правая клавиша мышки 


**Поднять/положить предмет** Левая клавиша мышки 

**Выбор персонажа (выделение)** Кликнуть левой клавишей мышки на портрете или правой на фигурке персонажа  

**Убрать выделение персонажа** Кликнуть правой клавишей мышки на портрете персонажа 

**Выбор группы**  + клик левой клавишей на портрете или  + клик правой клавишей на фигурке персонажа

**Выделение всех персонажей**  + 

**Переход к следующему персонажу** 

**Достать/Убрать оружие** 

**Выбор оружия**   

**Ходьба** 

**Взять предмет** 

**Начать разговор** 

**Поговорить с воином дружины**  + клик левой клавишей на портрете

**Атаковать** 

**Массовая атака** 

**Все ко мне** 


**Увеличить скорость игры** Серый 

**Уменьшить скорость игры** Серый 

**Прозрачность панелей** 








Вызов карты, панели персонажа или дневника не останавливает действие игры, поэтому будьте внимательны — вы можете быть атакованы и убиты в момент изучения карты или разговора.

При нажатии на клавишу  в нижней части боевого экрана появляется панель, позволяющая игроку получить доступ к предметам, лежащим в его мешке. Использование предметов осуществляется правой клавишей мышки, перемещение и передача от одного героя к другому — левой клавишей. Выкидывание предметов осуществляется следующим образом: левой клавишей мышки вынимаете его из мешка и еще раз кликаете левой клавишей на земле. Не стоит забывать, что обновление карты происходит при каждом следующем посещении, при этом трупы и выброшенные вещи исчезают. Поднятые предметы оказываются в первом слоте вашего мешка.



**Вид курсора при перемещении зависит от типа переносимого предмета и подразделяется на следующие группы:**

-  - курсор, изображающий меч (возникает при передаче оружия)
-  - курсор, изображающий броню (возникает при передаче доспехов)
-  - курсор, изображающий бутылочку (возникает при передаче эликсиров)
-  - курсор, изображающий лук (возникает при передаче луков и колчанов)
-  - курсор, изображающий звездочку (возникает при передаче колец, ожерелий, браслетов артефактов и магических предметов)

Функция «достать/убрать» оружие соответствует переключению из не боевого режима в боевой.



Разговор с персонажами, а также с некоторыми монстрами возможен лишь в не боевом режиме, при этом боевой экран перекрывается диалоговой панелью, но игровой процесс не останавливается. Выбор нужной реплики из списка доступных осуществляется левой клавишей мышки, при этом указанная фраза подсвечивается.

Нажатие на клавишу «массовая атака» приводит к тому, что все дружинники переходят в боевой режим и атакуют доступные цели. Данная функция удобна при массовых сражениях, однако, в таком режиме ваши бойцы будут пытаться убить абсолютно всех, даже женщин, детей или волхвов.

Нажатие клавиши «все ко мне» приводит к тому, что дружинники в спешном порядке занимают места возле главного героя, прерывая любое другое действие.

В «Князе» существуют три различных скоростных режима, переключение между которыми осуществляется нажатием серого минуса или плюса. При этом ускоряется не только скорость движения персонажей, но и бег времени. Игровые сутки в неускоренном режиме занимают ровно двадцать четыре минуты.


## Управление дружиной

Вы начинаете игру в гордом одиночестве, однако практически сразу же можете зачислить нескольких воинов в свой отряд. Максимальный размер дружины ограничивается показателем харизмы главного героя (но не более десяти человек). Каждый из бойцов дружины имеет такой же набор характеристик и умений, как и главный герой. По умолчанию бойцы следуют за своим предводителем, но вы можете управлять ими и по отдельности, хотя они не могут выйти за пределы зоны видимости.

Основной источник бойцов, которых можно зачислить в отряд, — деревни. Местные жители согласятся поучаствовать в вашем походе за определенную плату, зависящую от их харак-




теристик и навыков. Достаточно часто игроку придется приводить различных специалистов из одной деревни в другую, поэтому достаточно важно понять специфику набора/увольнения дружинников. Если вас попросили, к примеру, привести кузнеца, и в отряде имеется требуемый специалист, вам следует поговорить со старостой и разрешить ему забрать мастера из отряда. В таком случае бывший дружинник поселится в соответствующей постройке и займется делом. Староста забирает из отряда первого (нумерация дружинников идет сверху вниз), кто имеет подходящие параметры и навыки.

Можно отпустить дружинника и без разговора со старостой, но при этом он не станет работать по профессии и превратится в обычного жителя. Стоит отметить, что отпустить дружинника можно только на карте, содержащей какое-либо поселение. Если вы решили отказаться от услуг кого-либо из воинов, поговорите с ним ( + правая кнопка мышки) и попросите его покинуть отряд.

Уволенный дружинник более не лоялен к главному герою и будет его атаковать, если, к примеру, вы попытаетесь захватить деревню силой. Тем не менее, вы всегда можете вернуть любого дружинника, вновь заплатив ему требуемую сумму.

## Панель персонажа

Доступ в панель персонажа осуществляется нажатием клавиши . Здесь вы можете просмотреть значения характеристик (базовые и текущие, которые могут отличаться от первых за счет бонусов, полученных от использования волшебных предметов), узнать количество свободных очков опыта и распределить их по четырем основным атрибутам, а также поднять уровень. Увеличение характеристик производится щелчком мыши по значку «+», расположенному возле значения характеристики. Стоит учесть, что «+» появляется только в том случае, если вы имеете достаточное количество очков свободного опыта, чтобы произвести повышение какого-либо

**Драгомир Воин**

Опыт: 0      Свободный опыт: 0  
 Уровень: 1      Поднять уровень:

	базовая	сейчас	поднять
Харизма	3	3	
Сила	15	15	
Ловкость	3	3	
Выносливость	10	10	
Меткость	0		
Фехтование	1		

Идентификация 20  
 Торговля 10  
 Знахарство 50  
 Кузнечное дело 10  
 Плотницкое дело 1

Здоровье 100  
 Отравление 0  
 Броня 10  
 Удар 120  
 Золото 100

Текущий груз 10.5  
 Максим. груз 13.3

**АВТО**

Драгомир, Воин, уровень 1, здоровье 100, воин дружины Хар:3 Сил:15 Лов:3 Выл:10

параметра на один пункт. Таким же образом происходит повышение уровня — возле соответствующей надписи появится знак «+», если вы достигли определенных значений базовых характеристик.

**На панель персонажа также выведено несколько дополнительных параметров:**

**Здоровье** характеризует состояние персонажа, измеряется в процентах: от 1 до 100 (на панели управления около портрета персонажа имеется соответствующий столбик-индикатор, изменяющийся в зависимости от состояния здоровья). При понижении уровня здоровья персонаж слабеет, что выражается в ослаблении силы его ударов.

**Отравление** показывает, отравлен ли персонаж, и если это так, то какова степень отравления. При этом полоска жизни на панели управления в боевом экране приобретает розовый оттенок. Чем выше степень отравления, тем быстрее погибнет персонаж, если вовремя не примет противоядие.

**Удар** характеризует урон, наносимый противнику при атаке. Этот параметр складывается из трех составляющих: состояния здоровья, физической силы и оружия, которым сражается персонаж.

В графе **Золото** указано, сколько денег находится в данный момент в кармане персонажа. Все деньги хранятся у главного героя, поэтому уход или смерть дружинников не влияет на данный показатель.

**Текущий вес** показывает, насколько загружен тот или иной персонаж. Если эта характеристика близка к показателю «максимального веса», а герой пытается поднять тяжелый предмет, то вы автоматически перейдете в панель «бартера», где вам предложат выложить какие-нибудь вещи.

**Максимальный вес** определяет, сколько герой может поднять и носить с собой. Данная величина зависит от характеристики «Выносливость».

В правой части панели персонажа отведено место под умения и навыки героев, описанные в предыдущих разделах.

Возврат на боевой экран происходит по нажатию клавиши



## Использование предметов

Использование предметов в основном происходит именно в панели персонажа. Здесь вы можете вооружить и одеть его по собственному усмотрению. Доспехи, оружие, амулеты, кольца и браслеты кладутся в соответствующие слоты на стилизованной фигурке персонажа. Чтобы вложить в правую руку героя оружие, вы должны выбрать искомый предмет из мешка (двухсторонний скроллинг осуществляется шелчком мышки по соответствующим стрелочкам), кликнуть на нем левой клавишей мыши, поднести к нужному слоту, после чего тот (если все сделано правильно и предмет может быть использован таким образом) останется на фигурке персонажа.



«Раздевание» героя происходит в обратном порядке. При этом попытка поместить в занятый слот другой предмет приведет к замене старого на новый. В правую руку можно вкладывать одновременно меч и топор или меч и дубину, которая условно относится к классу топоров. Во время сражений вы можете переключаться между различными видами оружия нажатием клавиш **1** **2** **3**, что может быть весьма удобным. Например, у вас износился меч, и нужно быстро заменить сломанное оружие. Два нижних слота предназначены для лука и колчана.

Оружие и доспехи имеют различные ограничения, вследствие чего некоторые предметы могут быть временно недоступны для использования. Подобные вещи подсвечиваются красным цветом. Зеленым светом подсвечиваются вещи, имеющие волшебные или необычные свойства.

Слот, расположенный в нижнем левом углу, предназначен для приготовления знахарских смесей, там же происходит сбор частей Амулета Дракона и некоторые операции с артефактами. Принципы изготовления эликсиров описаны в разделе «Лекарские снадобья».

В мешке могут находиться не более 32-х предметов, независимо от их суммарного веса. При указании любого из них мышкой, вы получите краткое описание его свойств.

Для передачи предметов между членами группы нужно кликнуть левой клавишей мышки на искомом предмете, а затем кликнуть еще раз на портрете героя, которому вы его передаете.


## Карта

Клавиша **M** или шелчок левой клавишей мышки на соответствующей пиктограмме, расположенной на управляющей панели, вызывает карту игрового мира. На ней вы увидите схематичное изображение уже исследованных участков Лесной страны, белые участки карты отвечают неисследован-



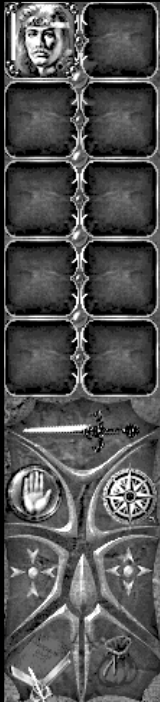




ным местностям. Текущее местонахождение главного героя подсвечивается красным цветом. Кроме чисто информационной нагрузки карта несет на себе еще и транспортную функцию. Большая часть волхвов продает волшебные сферы, позволяющие герою и дружине в мгновение ока перенестись в любое известное место. Если у вас есть подобная сфера, то, кликнув на открытом участке карты, вы мгновенно окажетесь в указанной точке. Сфера магического прыжка имеет однократное действие и бесследно исчезает после применения. Возврат на боевой экран происходит по нажатию клавиши .

## Дневник

Дневник является вашим походным журналом, куда записываются любые значимые события, произошедшие с главным



Знахарь Старого Лагерьа просит уничтожить логово зеленых муравьев, которые мешают ему собирать целебные корни и травы.



Один из викингов утверждает, что видел подозрительного славянина, который крутился возле Старого Лагерьа перед исчезновением части Амулета.

Ратибор, живущий в деревне Бережки, жаждет волшебное перо, которое ему нужно для спасения больной дочери.

Викинг Старого Лагерьа просит вернуть его жемчуг, которую похитил кентавр. Кентавр живет на недоступном болотном острове.

Информация к размышлению (O)

героем. В дневник заносится краткое описание всех текущих квестов (после выполнения квеста упоминание о нем удаляется), полезные советы, полученные в ходе общения с персонажами игры, рецепты знахарских смесей и прочая важная информация.

Вызов дневника осуществляется нажатием клавиши  или щелчком левой клавиши мышки на соответствующей пиктограмме, расположенной на управляющей панели. Возврат на боевой экран происходит по нажатию клавиши .



# Игровой МИР



## Лесная страна

Лесная страна разбита на участки различных размеров. Большая часть местности представляет собой густые лесные массивы, изредка встречаются заболоченные, каменистые или пустынные зоны.

Перемещение между участками карты осуществляется посредством волшебного прыжка: на каждой карте имеется несколько специальных точек, в которых осуществляется переброс на соседнюю карту. Точка перехода представляет собой легко узнаваемое сооружение, состоящее из двух идолов и площадки. Для перехода в следующую зону главный герой должен наступить на площадку (кликнуть на нее левой клавишей мышки), после чего вся дружина окажется в новом месте.

## Деревни

Как уже было сказано выше, Лесная страна состоит из отдельных областей, на каждой из которых находится либо деревня славян, викингов, лагерь византийцев, либо хижина волхва. В каждом поселении имеется различный набор построек, однако, общим для всех деревень является наличие старосты и некоторого количества прохожих. В некоторых деревнях также имеются специалисты: кузнецы, воеводы, купцы, лекари. Часть поселений обнесена частоколом, за который вход вооруженным представителям других рас воспрещен. Чтобы не вызвать недовольство местных жителей вам придется сложить все оружие у входа. Если поселение не обнесено частоколом, вы можете входить и с оружием.

Кроме этого все поселения делятся на три типа: нейтральные, враждебные и дружественные. В нейтральные деревни можно заходить с оружием, если только они не обнесены частоколом, однако, стоимость местных товаров и услуг специалистов значительно выше чем в дружественных. В на-

чале игры все деревни кроме стартовой относятся к категории нейтральных. Практически каждую деревню можно перевести в ранг «дружественных», выполнив определенный квест, который обычно можно получить у старосты. В случае каких-либо неправомерных, с точки зрения местных жителей, действий главного героя или его дружинников мужское население хватается за оружие и атакует. После данного инцидента деревня считается вражеской. Захват нейтральных и, тем более, вражеских деревень возможен и силовым способом: нападением на поселение. Если обороняющиеся увидят, что атакующие значительно их превосходят в силе и вооружении, деревня сдастся, хотя для этого обычно требуется перебить определенное количество мужского населения. При ошеломляющем превосходстве вашей дружины местные жители могут признать поражение уже в самом начале боя. Не стоит забывать, что людские ресурсы в Лесной стране ограничены, поэтому повальное «вырезание» местных жителей не приведет ни к чему хорошему.

Дружественная или завоеванная деревня признает главного героя своим князем и предоставляет ему ряд услуг. Во-первых, лекарь будет лечить дружинников совершенно бесплатно, во-вторых, стоимость товаров и найма воинов резко понижается. Староста дружественной деревни целиком и полностью переходит в подчинение главного героя, поэтому его можно попросить организовать строительство различных зданий. Так как некоторые постройки требуют наличия опытного плотника, а далеко не каждая деревня обладает мастером нужного уровня, староста может попросить вас найти и привести плотника. Для этого вы должны зачислить в отряд искомого специалиста, привести в нужную деревню и, поговорив с ним, отпустить его из отряда.

Кузнеца, лекаря и купца можно попросить подготовить ученика, для последующего зачисления в отряд. При этом один из незанятых жителей начинает обучение. Тренировочный процесс длится несколько дней, но может быть прерван игроком в любой момент. Уровень мастерства ученика не может превысить уровень мастерства учителя.

## Назначение построек

Любая деревня или военный лагерь состоит из некоторого количества домов, а также специальных сооружений. Только самые развитые поселения имеют все виды доступных построек, тем не менее, даже самую слабую деревню можно превратить в неприступный лагерь. Сооружение построек требует привлечения некоторого количества местного населения и плотников на определенное количество дней. Список доступных строений приведен ниже:

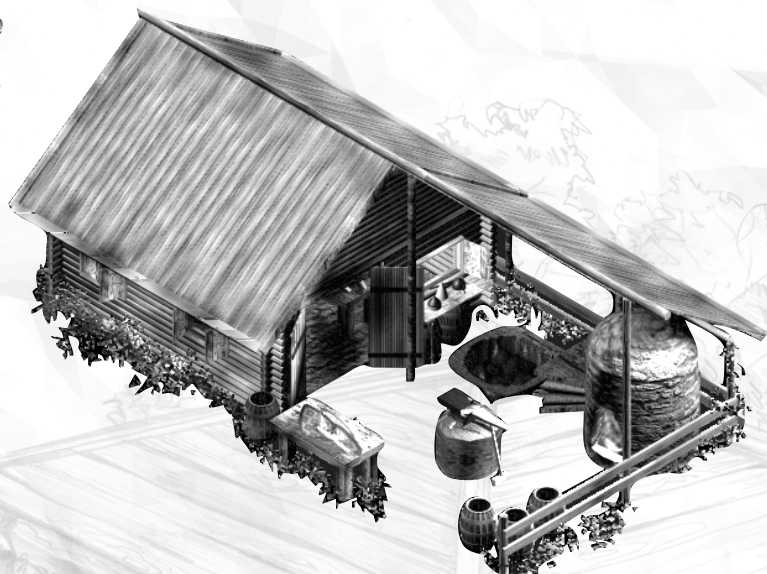
### Частокол



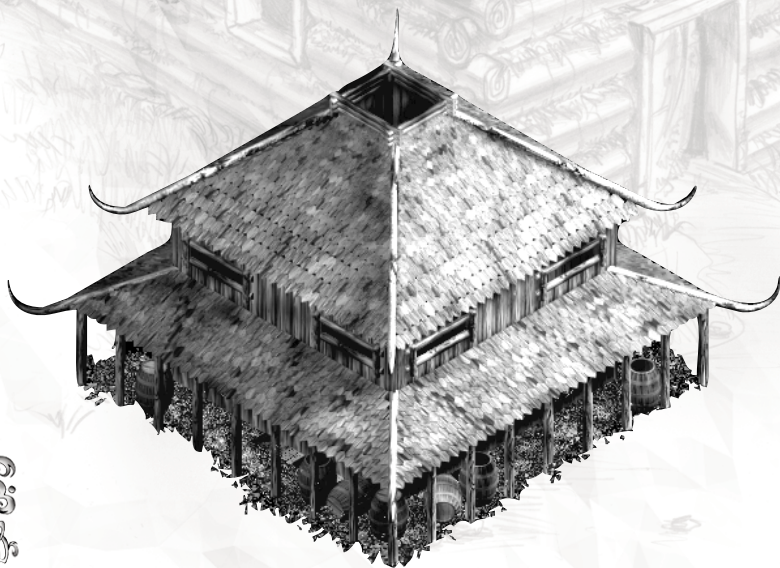
Частокол помогает оборонять деревню при нападении. Захватить деревню без частокола тактически гораздо проще. Постройка частокола требует наличия опытного плотника.

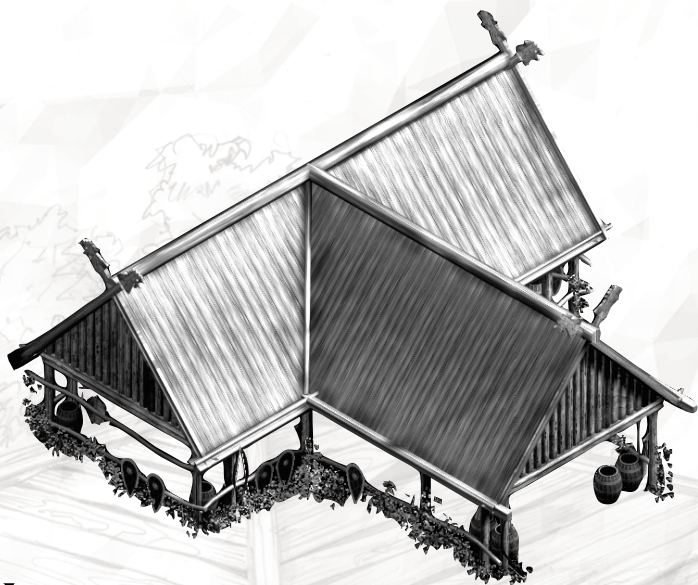
### Кузница

Кузница позволяет наладить производство оружия и доспехов в данной деревне. Постройка кузницы требует участия плотника среднего уровня мастерства. Для того, чтобы наладить производство оружия постройки одной кузницы недостаточно, в деревне должен находиться кузнец, которого при необходимости можно привести из соседней деревни. В кузнице продаются различные виды **оружия, доспехов** и **стрел**, причем кузнец мастерит лишь те предметы, которые традиционно изготавливаются представителями его национальности. Кузнец чинит изношенную броню и оружие, но производит эту операцию лишь в дружественной деревне. Производство оружия и доспехов зани-



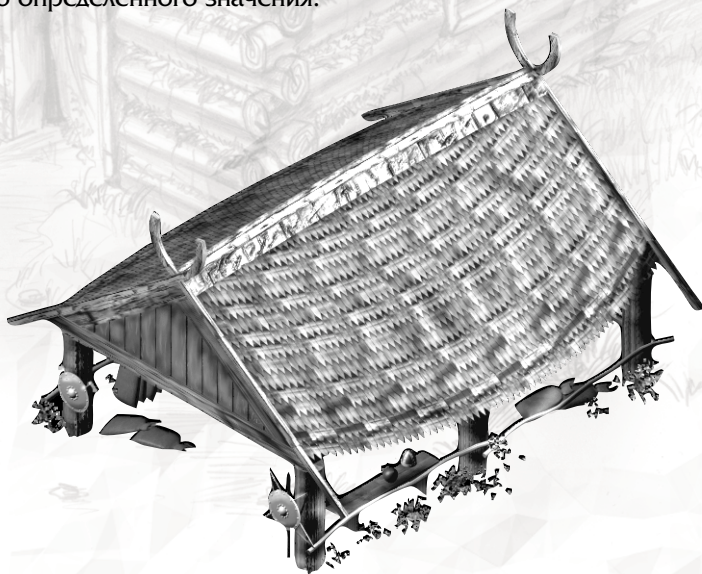
мает определенное время, которое зависит от уровня мастерства кузнеца. При отсутствии спроса кузнец автоматически начинает вооружать своих соплеменников.





## Казарма

Постройка казармы позволяет начать тренировку воинов в деревне. Для обучения воинов необходимо выделить воеводу — воина высокого уровня. Через некоторый отрезок времени воевода «поднимет» характеристики местных жителей до определенного значения.



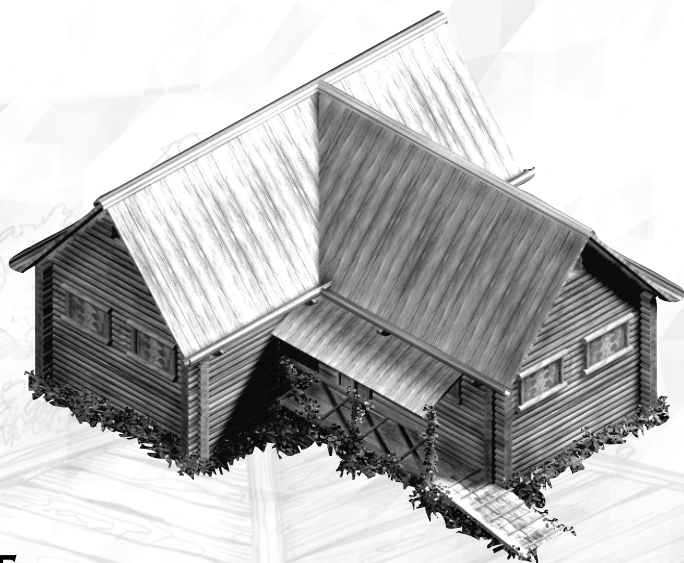




## Изба лекаря

Позволяет лечить раненых. Однако, вам необходимо привести в деревню знахаря или обучить какого-нибудь мужика знахарскому искусству. Лекарь не только излечивает от ран и ядовитых укусов, но и готовит, и продает различные снадобья и эликсиры. Чем выше уровень мастерства знахаря, тем более концентрированные и сложные эликсиры он готовит. Игрок может заставить лекаря работать эффективнее, если будет постоянно приносить ему ингредиенты.

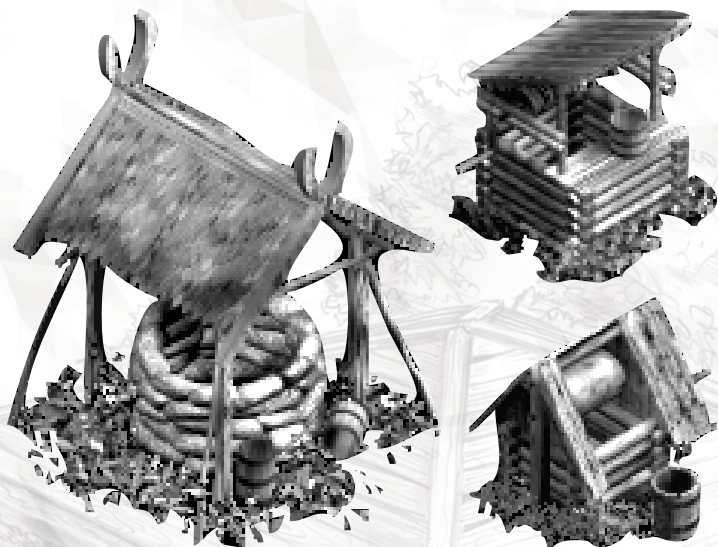




## Торговая лавка

Позволяет игроку продавать и покупать различные предметы. Для налаживания торговли необходимо пригласить в деревню опытного купца, лучшие из которых проживают в византийском торговом лагере. Купец продает оружие, доспехи и артефакты, при этом спектр его предложения значительно шире, чем у кузнеца, а товары стоят несколько дороже. Купец может одолжить герою определенную сумму денег под проценты, однако впоследствии не будет иметь с ним никаких дел, пока тот не вернет долг и причитающиеся проценты.





## Колодец

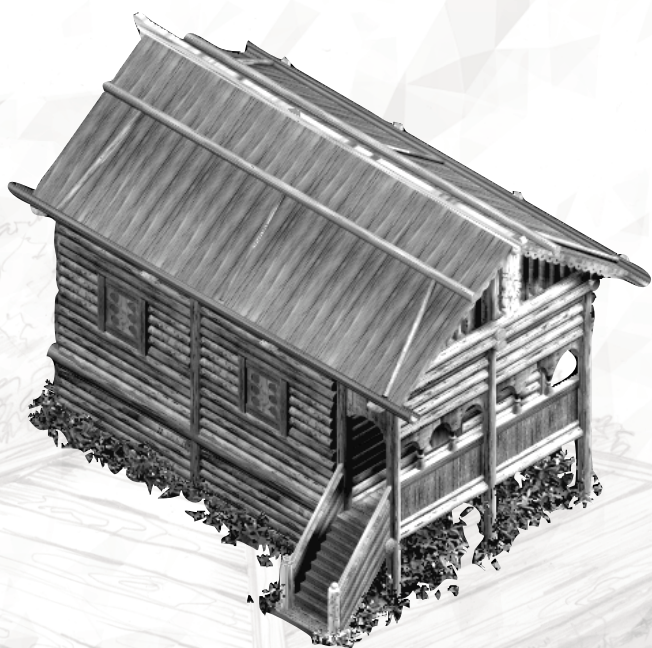
Обеспечивает деревню запасом питьевой воды. Постройка частокола невозможна без колодца.

## Мост



Лесная страна разделена на три части широкой рекой. В некоторых прибрежных деревнях можно построить мост, для перехода в новую зону. Постройка моста невозможна без плотника

наивысшей степени мастерства (навык «плотницкое дело» должен иметь значение 6 и выше).



## Домик старосты

Староста осуществляет руководство деревней и является проводником вашей воли в дружественных поселениях. Он осуществляет выплату дани, которая происходит раз в две



недели, а ее размер зависит от количества местного населения и построек.

Староста нейтральной деревни обычно предлагает выполнить некое задание, за которое обещает сделать главного героя местным князем. Квесты часто зависят от национальности главного героя, а, например, с Михаилом, во многих деревнях даже и говорить не станут.

## Жители

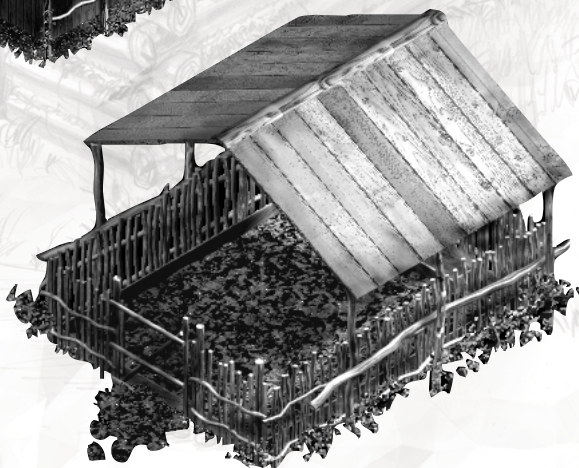
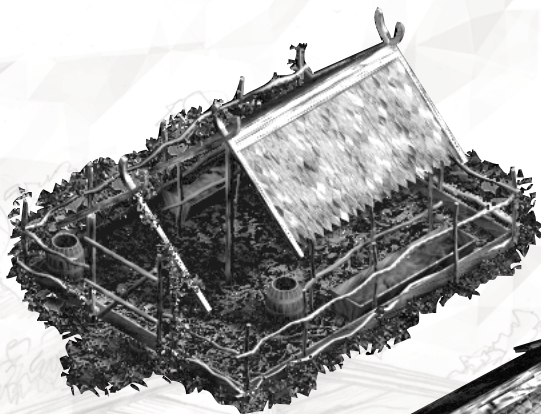
Помимо специалистов и старост в деревнях проживает некоторое количество простых жителей: мужчин, женщин и детей, которые гуляют в пределах деревни, занимаясь делами по хозяйству. С любым прохожим можно поговорить, вступив в диалог стандартным образом (нажав правую кнопку мышки в не боевом режиме). Многие прохожие могут дать вам ценные советы, или же попросить выполнить какое-либо поручение.

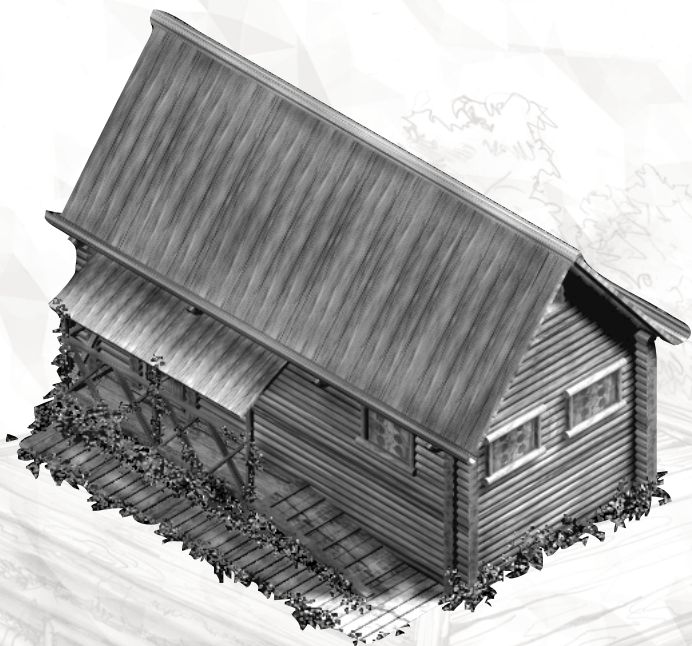


Иногда в помощи нуждаются и купцы, лекари, воеводы или кузнецы, так что не пренебрегайте разговорами с ними.

Кроме прохожих в некоторых поселениях иногда встречаются мужчины, стоящие неподвижно. Это специальные персонажи, которые также могут озада-







чить вас очередным квестом или просто расскажут нечто весьма ценное. У входа в деревню, обнесенную частоколом, стоит часовая, который охраняет оружие, оставленное вами, или, наоборот, отваживает непрошенных гостей.

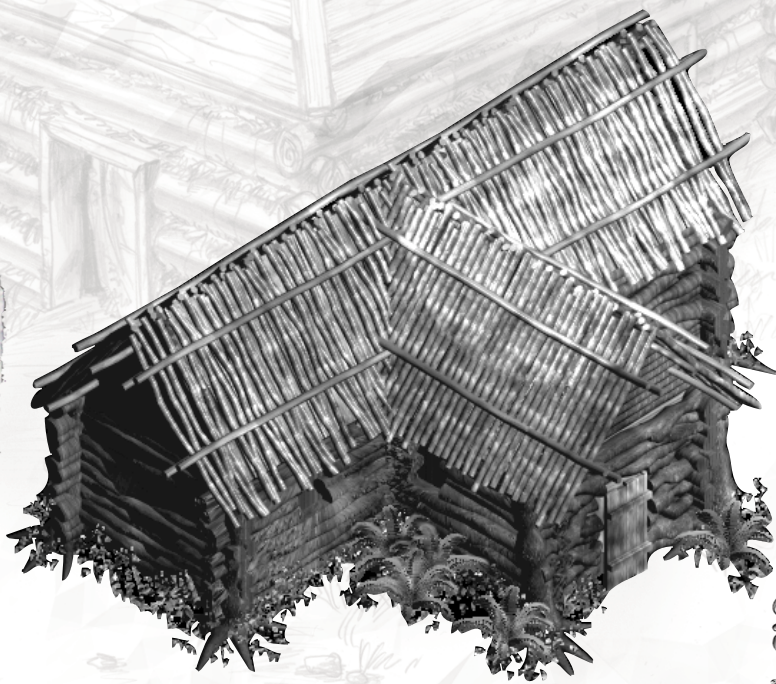
Для получения подробной информации о любом

человеке необходимо подвести к нему курсор, при этом в информационной строке будет указано его имя, род занятий, класс и текущий уровень.

Играя за Волка или Драгомира, вы сможете заручиться поддержкой бесплатного советчика-проводящего уже в стартовой деревне. Эти помощники являются весьма ценными проводырями, так как они могут рассказать о Лесной стране много интересных подробностей, а также помочь советом в трудной ситуации.

## Волхвы

Лесная страна издревле славилась своими волхвами, которых одновременно боялись и уважали. Эти почтенные старцы обычно селились вдалеке от поселений, предпочитая об-





шаться с лесными духами, а не с себе подобными. Нередко от подобного затворничества у волхва портился характер, и тогда он начинал всячески пакостить окружающим, наводя порчу и мор на животных, уничтожая урожаи. К счастью, находились и лесные затворники совершенно иных душевных качеств, которые всегда были рады помочь нуждающимся советом и делом. По ходу игры вам придется не раз посещать затерянные хижины волхвов, чтобы обратиться к ним за советом или помощью. Волхвы — весьма загадочные люди, поэтому и общаться с ними надо осторожно и вежливо, иначе они могут обидеться и навести порчу, существенно понизив показатель силы главного героя.

Большая часть волхвов оказывает различные платные услуги: они идентифицируют магические предметы, благословляют, снимают порчу. Некоторые продают рецепты различных знахарских смесей или даже редкие артефакты. Кроме этого только волхвы продают волшебные сферы, которые позволяют главному герою и его дружине в мгновение ока переносится на уже разведанные участки Лесной страны.

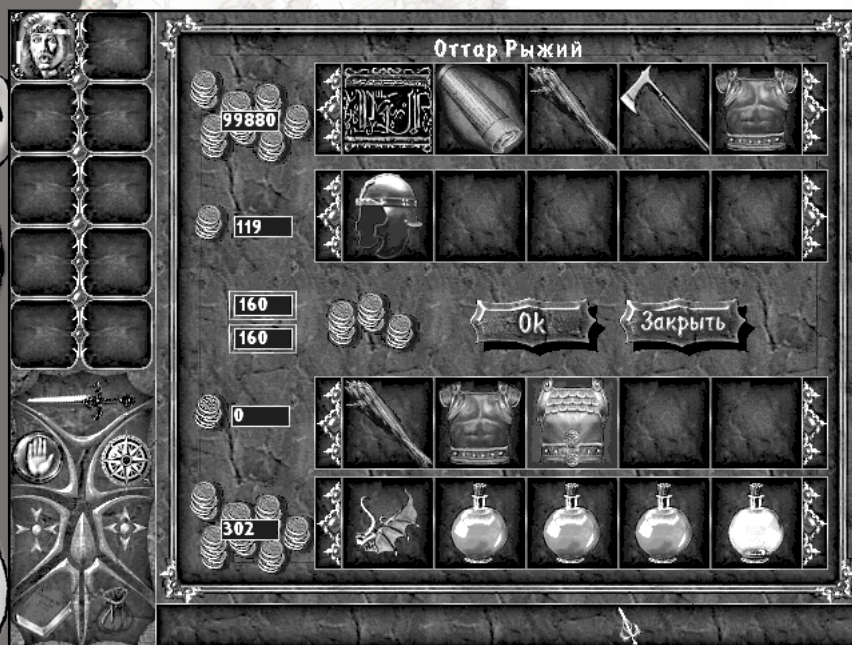
Некоторые волхвы не только продают различные предметы, но и покупают их. Процесс торговли проходит стандартным образом при помощи панели бартера, о которой повествует следующий раздел.

## Бартер

Вступив в диалог с купцом, лекарем или кузнецом, вы можете попасть в панель бартера, чтобы просмотреть предложение того или иного продавца.

В верхней части панели располагаются товары, предназначенные для продажи, в нижней — ваши пожитки. Для покупки того или иного предмета нужно достать его с полки продавца и положить на «стол», расположенный в центре. В левой части панели появится цена (сумма цен) выбранных товаров. Продажа ненужных предметов происходит точно также:

достаєте их из мешка и кладете на «стол». При одновременной покупке и продаже происходит взаимозачет, после чего продавец или покупатель покрывает разницу наличностью. Сумма, которую требуется доплатить, появляется в окошке под ценой товаров. В левом верхнем и левом нижнем углу панели находятся окошки, в которых указано, сколько денег имеется в наличии у продавца и покупателя.

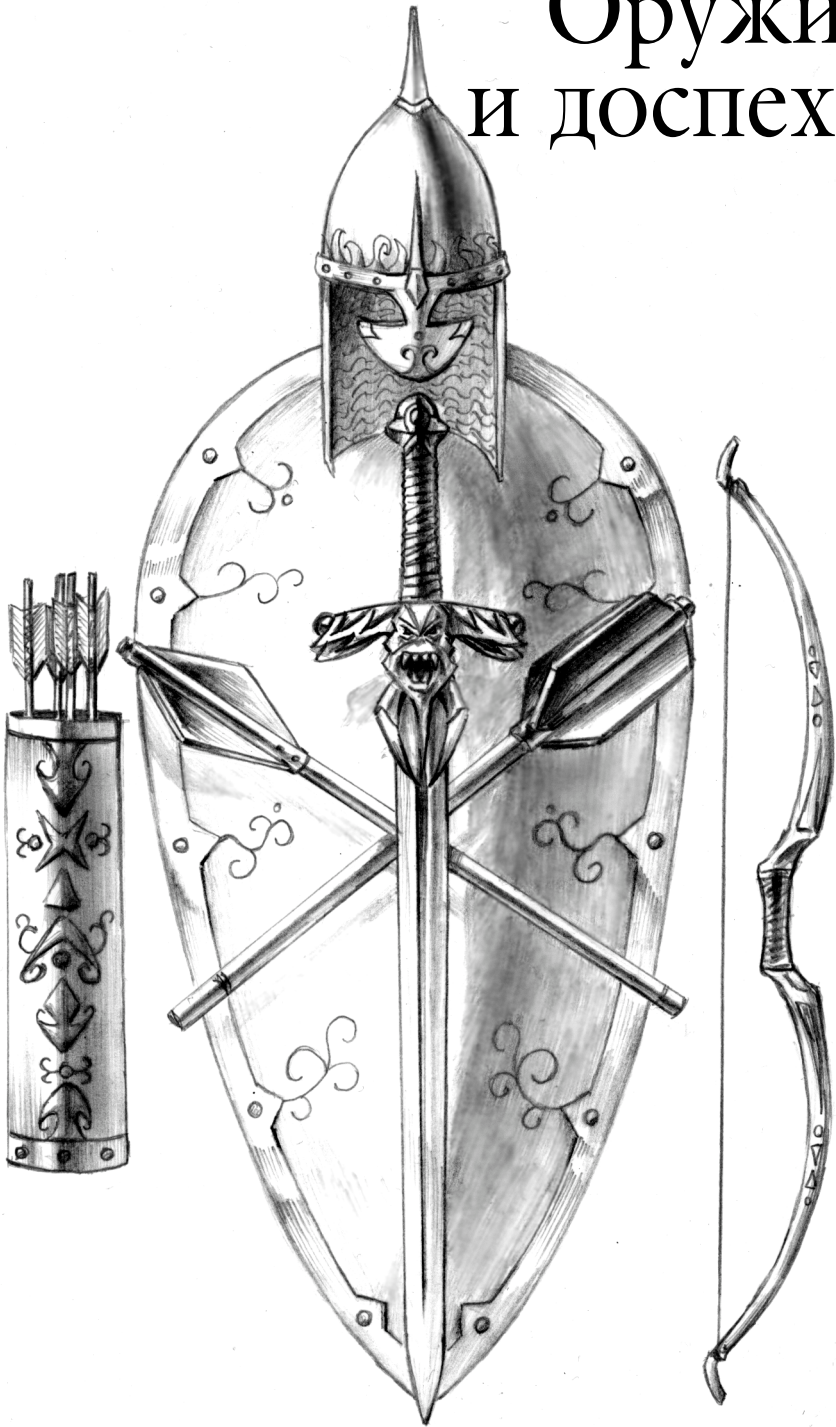


Предметы, недоступные для использования, подсвечиваются красным, а магические — зеленым. Продавать и покупать может не только главный герой, но и остальные члены дружины. Переключение между бойцами осуществляется левой клавишей мышки или клавишей **TAB**.

Выход из панели бартера осуществляется по нажатию кнопок «ОК» и «Закреть».

Панель бартера возникает еще и в том случае, если вы пытаетесь поднять предмет, а показатель текущего веса находится на пределе. Вы можете «продать» ненужные предметы и выйти из панели, при этом выкинутые вещи окажутся на земле.

# Оружие и доспехи



## Оружие

Фактически, все оружие в «Князе» делится на три глобальных группы: мечи, топоры и луки. При этом в группу «топоры» вошли дубины, палицы и тому подобные орудия смертоубийства. В каждой группе можно выделить десяток «представителей», которые, в свою очередь, могут варьироваться за счет изменения тех или иных параметров.



У любого вида оружия имеются следующие характеристики: убойная сила, степень изношенности, вес, ограничения на те или иные базовые характеристики. Кроме этого волшебное оружие может повышать/уменьшать характеристики, обладать очень высоким уровнем сопротивления износу, а также иметь специализацию по какой-нибудь разновидности монстров. Чем лучше оружие, тем выше его параметры, но тем больше ограничений накладываются и на характеристики героя. Вследствие этого, лучшие мечи, топоры и дубины будут доступны лишь героям высоких уровней, а «элитарным» оружием смогут воспользоваться лишь самые сильные, ловкие или выносливые. При этом, соответственно, хорошие луки требуют высокой ловкости, мечи — силы, а топоры и дубины — выносливости.

Мечи, дубины, луки и топоры, имеющие одинаковое название, зачастую могут иметь разные характеристики, которые зависят от мастерства кузнеца, изготовившего их. Например, лучшие луки делают славянские мастера, лучшие топоры и дубины — викинги, а византийцы не знают равных в производстве мечей и сабель.

Дубины и топоры имеют большую убойную силу чем мечи, однако изнашиваются в несколько раз быстрее. Стрельба из лука может вестись различными боеприпасами: стрелами с кремниевым, медным, железным и серебряным наконечниками. Серебряные стрелы кузнецами не изготавливаются и являются большой ценностью. Кроме этого из лука можно вести огонь зажигательными стрелами, что позволяет сжигать постройки во вражеских деревнях.



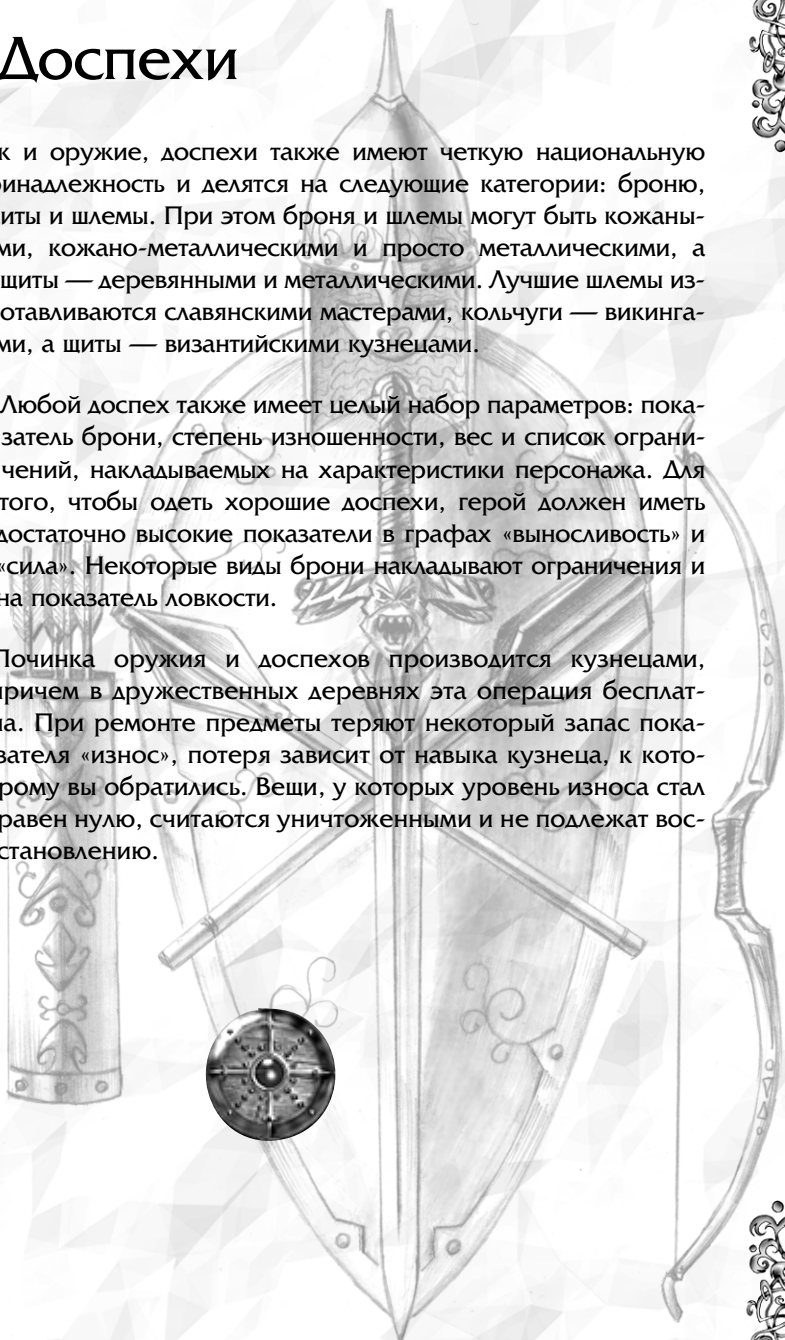


## Доспехи

Как и оружие, доспехи также имеют четкую национальную принадлежность и делятся на следующие категории: броню, щиты и шлемы. При этом броня и шлемы могут быть кожаными, ковано-металлическими и просто металлическими, а щиты — деревянными и металлическими. Лучшие шлемы изготавливаются славянскими мастерами, кольчуги — викингами, а щиты — византийскими кузнецами.

Любой доспех также имеет целый набор параметров: показатель брони, степень изношенности, вес и список ограничений, накладываемых на характеристики персонажа. Для того, чтобы одеть хорошие доспехи, герой должен иметь достаточно высокие показатели в графах «выносливость» и «сила». Некоторые виды брони накладывают ограничения и на показатель ловкости.

Починка оружия и доспехов производится кузнецами, причем в дружественных деревнях эта операция бесплатна. При ремонте предметы теряют некоторый запас показателя «износ», потеря зависит от навыка кузнеца, к которому вы обратились. Вещи, у которых уровень износа стал равен нулю, считаются уничтоженными и не подлежат восстановлению.



# Лекарские Снадобья



Лекари не только лечат местных жителей и странствующих героев, но и продают различные эликсиры, самым банальным из которых является эликсир здоровья или противоядие. Встречаются и более сложные смеси, например, живая вода или эликсир мудрости, но эти снадобья встречаются не слишком часто, а их рецепт хранится в строжайшей тайне. Чтобы не бегать после каждого комариного укуса к лекарю, настоящий герой должен сам уметь готовить различные смеси. Все, что для этого нужно - несколько пустых банок, красный корень, земляной орех (их можно найти практически в любом месте) или ядовитое жало (выпадает из поверженного ядовитого гада), а также терпение и ненулевой показатель в графе «знахарство».

Изготовление смесей происходит в панели персонажа, где под подобные эксперименты отведен специальный слот. Чтобы приготовить эликсир надо достать из мешка пустую банку и положить ее в данный слот. После этого необходимо взять какой-ни-



будь компонент и кликнуть на банке. В результате подобной операции в банке окажется жидкость определенного цвета некоторой концентрации, зависящей от навыка «знахарство». Различные жидкости можно смешивать друг с другом, однако, точный рецепт многих эликсиров вы узнаете лишь в процессе игры.

Удачная попытка по созданию эликсира приводит к небольшому приросту навыка «знахарство».

Смешивание двух одинаковых эликсиров приводит к увеличению концентрации, являющейся очень важным параметром, так как многие смеси становятся годными к применению лишь при определенном значении показателя концентрации. При нарушении рецептуры вы получите так называемую «непонятную смесь» коричневого цвета, не имеющую полезного дей-

ствия. При выпивании «непонятной смеси» герой теряет примерно половину показателя здоровья.

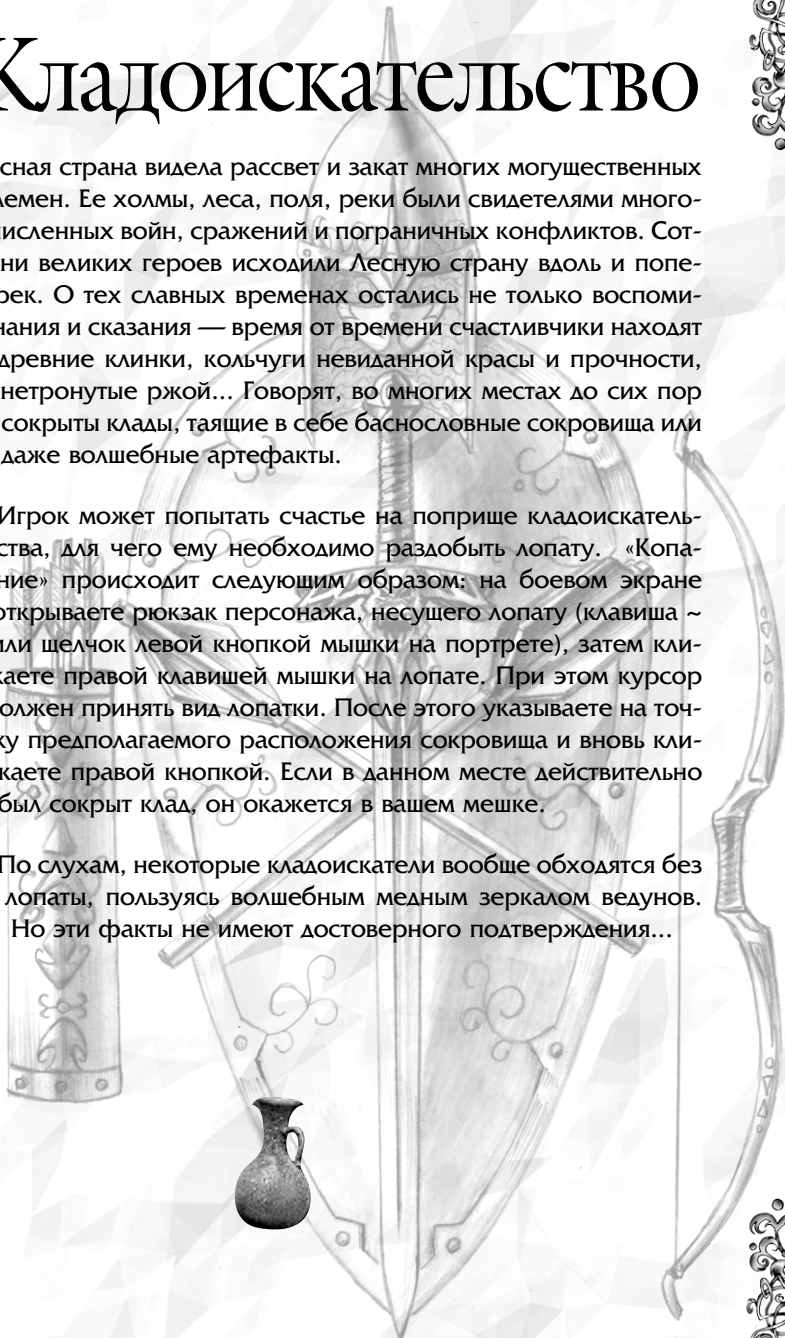


# Кладоискательство

Лесная страна видела рассвет и закат многих могущественных племен. Ее холмы, леса, поля, реки были свидетелями многочисленных войн, сражений и пограничных конфликтов. Сотни великих героев исходили Лесную страну вдоль и поперек. О тех славных временах остались не только воспоминания и сказания — время от времени счастливчики находят древние клинки, кольчуги невиданной красоты и прочности, нетронутые ржой... Говорят, во многих местах до сих пор сокрыты клады, таящие в себе баснословные сокровища или даже волшебные артефакты.

Игрок может попытать счастья на поприще кладоискательства, для чего ему необходимо раздобыть лопату. «Копание» происходит следующим образом: на боевом экране открываете рюкзак персонажа, несущего лопату (клавиша ~ или щелчок левой кнопкой мышки на портрете), затем кликаете правой клавишей мышки на лопате. При этом курсор должен принять вид лопатки. После этого указываете на точку предполагаемого расположения сокровища и вновь кликаете правой кнопкой. Если в данном месте действительно был сокрыт клад, он окажется в вашем мешке.

По слухам, некоторые кладоискатели вообще обходятся без лопаты, пользуясь волшебным медным зеркалом ведунов. Но эти факты не имеют достоверного подтверждения...





# Монстры





## Гигантские муравьи

Довольно слабые существа, но ничего не боятся и поодиночке никогда не ходят. Стараются не уходить далеко от муравейника. При встрече с людьми выбирают ближайшего одиноко стоящего человека и набрасываются на него всей толпой, пытаясь окружить жертву со всех сторон. Остальные атакуют тех, кто стоит ближе всего к жертве.



## Ичетики

Ичетик — злобный болотный дух. При приближении человека Ичетик внезапно выскакивает из болота у человека за спиной и атакует. Нападают небольшими группами, часто стараются вынырнуть из болота таким образом, чтобы сразу же окружить жертву.



## Пауки

Слабые существа, но нападают большими стаями по 3-8 штук. Передвигаются с короткими остановками. Стараются окружить отряд со всех сторон. Некоторые из пауков ядовиты!



## Гигантские Черви

Держатся одной большой кучей возле своего гнезда. Кучей же и нападают. Чувства страха нет, мозгов тоже. Некоторые из червей могут быть ядовиты!



## Мороки

Очень трусливые монстры. Водятся стаями по 3-4 штуки. Появляются одновременно с разных сторон, наносят точечные удары большой силы и тут же пытаются улететь. Очень живучи и быстры. Убить их проще всего из лука.



## Омутники

Водятся на болотах. Возникают буквально из воздуха. Укусы ошутимы, но не смертельны. Средней силы монстры.



# МОНСТРЫ

## Скелеты

Скелеты обычно неожиданно выкапываются из-под земли и атакуют со спины. Довольно слабы, убиваются за 2-3 удара, но каждый из скелетов оживает от пяти до десяти раз. При перерождении могут атаковать другую цель.



## Навы

Навы — один из видов живых мертвецов. Убить очень сложно, так как они очень живучи и обладают ударом большой силы. Обычно обитают на развалинах древних поселений, предпочитают далеко от своего логова не отходить.



## Мертвяки

Сильнее скелетов, но слабее навей. Ходят по одному или небольшими группами. Постоянно издают стонущие звуки. Наносят довольно слабые удары, но убить их крайне тяжело, так как у них очень высокий показатель брони. Увидев людей, каждый из мертвяков выбирает себе по жертве и привязывается к ней до своей смерти. Мертвяки ходят по пятам своих жертв пока те не покинут карту.



## Моховики

Достаточно опасные хищники. Передвигаются большими группами. Стараются выбрать самую слабую или отдельно стоящую жертву и навалиться на нее всей толпой. Сильно раненые моховики стараются сбежать с поля боя.



## Аспиды

Мирно, рассредоточено пасутся на полянках. Если близко не подходить — не трогают. В бою стараются держаться все вместе. Сильно пораненные твари прячутся за спинами товарищей, но не убегают.



## Лешие

Ходят по одному, прячутся среди деревьев, где их трудно заметить. Очень сильны, но и погибают после нескольких ударов. Получив сильные ранения, стараются убежать.



# МОНСТРЫ

## Болотники

Ходят по одному или группами по 3-4 штуки. Крайне неуклюжи, но обладают ударом чудовишной силы. Каждый дерется сам за себя. Согласованных групповых действий не ведут. Никогда не отступают, не обладая чувством страха.



## Цветок-людоед



Самая опасная тварь. Несмотря на неподвижность, этот монстр способен атаковать в любом направлении, кусаясь головами-отростками. Обычно загораживает проход к чему-либо важному и гнездится целыми семьями. Укус цветка-людоеда очень силен и ядовит. Лучников не опасается, так как достаточно трудно убить дерево, даже целиком утыкая его стрелами.

К перечисленным видам монстров добавляется множество их подвидов, различающихся цветом раскраски и уровнем. Паук шестого уровня может быть на порядок опаснее первоуровневого плотоядного цветка. Уровень монстра можно узнать, подведя к нему курсор мышки. При этом в информационной строке появится его имя, состояние здоровья и уровень.

Кроме этого в «Князе» есть несколько особенных монстров, например, **оборотни**, которые могут принимать любое обличие.

За убийство монстров начисляются очки опыта, причем, если одного врага атакуют сразу несколько человек, опыт получает тот, кто нанес последний удар. Количество очков зависит от вида монстра, его уровня и значений характеристик. С трупа врага часто можно снять различные трофеи, в том числе и деньги. Чем сильнее поверженный противник, тем больше шансов найти какой-либо уникальный или магический предмет. Трофеи обычно принимают вид небольшого мешочка, однако, если находка имеет «штучный» характер, то на земле будет изображен сам предмет.



# Список артефактов



## **Берестяная карта**

Открывает случайный участок Лесной страны



## **Труды Гиппократы**

Повышает показатель навыка «Знахарство»



## **Чертежи древних пирамид**

Повышает показатель навыка «Плотницкое дело»



## **Свиток Кузнеца**

Повышает навык «Кузнечное дело»



## **Трактат о торговле**

Повышает навык «Торговля»

## **Ягода**

### **«Третий Глаз»**

Повышает навык «Идентификация»



## **Слова**

### **Воскрешения**

Оживляет всех убитых В пределах одной карты



## **Дубликатор**

Создает точную копию любого предмета



## **Соколиная лапка**

+3 к силе



## **Свиток ведуна**

Идентифицирует все предметы, находящиеся в мешке персонажа



## **Яблоко познания**

+ 250 очков опыта





**Сын Луны**

+ 10 килограмм к показателю «максимальный вес»



**Вино**

Брага с показателем концентрации 5



**Великий магнит**

Притягивает металлические предметы



**Сфера магического прыжка**

Переносит в различные участки Лесной страны



**Рукоять древнего меча**

Половина богатырского меча



**Лезвие древнего меча**

Половина богатырского меча

**Лопата**

Позволяет выкапывать клады



**Водяной ключ**

Открывает дверь к Дракону



**Огненный ключ**

Открывает дверь к Дракону



**Лунный ключ**

Открывает дверь к Дракону



**Медная лампа с именем Короля скелетов**

Убивает всех монстров на карте



**Факел**

Подсвечивает все мешки на карте



**Неразменный пятак**

Товары в лавке стоят на 50 монет меньше



# А Р Т Е Ф А К Т Ы



## Кукла

Квестовый предмет, Наводит порчу на всех монстров и персонажей, за исключением дружины героя



## Заячий хвост

Защищает от порчи



## Свисток

Отпугивает монстров



## Чаша воеводы

+10 к Харизме

## Дудочка

Отпугивает монстров



## Святые моши

Благословляет (+10 к харизме)



## Детские игрушки

+5 к харизме



## Медное зеркало колдуна

Откапывает все клады на карте



